AVENGER

Having successfully completed your training you are now ready to avenge your stepfather and take back the scrolls of Ketsuin from the wicked Yaemon to appease the God Kwon and release him from eternal hell. Your quest starts outside Quench Heart Keep where you must find the keys to gain access. Once inside you must kill the three guardians of the Keep. Beware, as they must be killed in a specific way and in a certain order.

Use your Shuriken wisely as once used you have only your unarmed combat to rely on.

As you fight your way through the many adversaries you may call on the God Kwon to replenish your endurance and inner force, but beware his temper is short and you may anger him.

To complete the game you must collect the scrolls and escape from the Keep having avenged the death of your Father and releasing Kwon from the power of Yaemon.

FEATURES

Full colour fourway scroll over a massive 300 screens of playing area within the 6 floors of the Keep.

Interactive sound FX. Intelligent enemies, trap doors to go up, grills to go down, wells, living floors, informative scrolling messages from Kwon, deadly spiders and numerous other enemies.

Useful items:

Magic sword, keys, shuriken, treasure, crowbar, iron fist, amulet, charms, a container, magic cord.

Playing tip:

Treasure can be collected for your personal gain but do not let greed affect your judgement!

SPECTRUM

HOW TO MOVE

O – *UP*
K – *DOWN*
Z – *LEFT*
X – *RIGHT*
0 – *FIRE/KICK/PUNCH*
1 – *PAUSE ON/OFF*
2 – *CALL ON KWON*
3 & 4 SIMULTANEOUSLY – *QUIT*

Joystick

Compatible with a Kempston, Interface II and cursor joystick.

If you own a 128K Spectrum, load using the built-in tape loader. DO NOT SELECT 48K mode.

HOW TO LOAD

Type **LOAD""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

MSX

HOW TO MOVE

Q – *UP*
A – *DOWN*
O – *LEFT*
P – *RIGHT*
SPACE – *FIRE/KICK/PUNCH*
1 – *PAUSE ON/OFF*
2 – *CALL ON KWON*
3 & 4 SIMULTANEOUSLY – *QUIT*

Or Use Joystick

HOW TO LOAD

Insert cassette into cassette unit. Type **BLOAD"CAS:",R.** Press enter and then play on cassette recorder.

AMSTRAD

HOW TO MOVE

Q – *UP*
A – *DOWN*
O – *LEFT*
P – *RIGHT*
SPACE – *FIRE/KICK/PUNCH*
1 – *PAUSE ON/OFF*
2 – *CALL ON KWON*
3 & 4 SIMULTANEOUSLY – *QUIT*

Or Use Joystick

TO LOAD

Insert cassette into cassette unit.
Press **control** and **enter,** then press play on the cassette player.
Then press any key.

Insert disk into drive. Type **:CPM** and **enter.**

CBM 64/128

HOW TO MOVE

| – *UP*
;

? – *DOWN*
/

Z – *LEFT*
X – *RIGHT*
Return – *FIRE/KICK/PUNCH*
H – *PAUSE ON/OFF*
1 – *CALL ON KWON*
Q – *QUIT*
or use Joystick, port 2.

HOW TO LOAD

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1,** and press **RETURN.** The program will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

AVENGER

Votre formation est maintenant terminée et vous êtes prêt à venger votre beau-père en reprenant les parchemins de Ketsuin dont s'est emparé Yeamon le Terrible pour apaiser la colère de Kwon et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencez votre quête dans le donjon du désespoir, 'Quench Heart', où vous devez trouver les clés qui vous ouvriront la voie. Une fois à l'intérieur, vous devez tuer les trois gardiens du donjon. Mais prenez garde car ils doivent être tués d'une façon bien précise et selon un certain ordre.

N'utilisez vos Shurikens que lorsque c'est vraiment nécessaire, car une fois qu'ils seront épuisés vous devrez vous battre à mains nues.

En combattant vos adversaires, votre force va naturellement diminuer mais vous pouvez demander au Dieu Kwon de vous aider à recouvrer votre endurance et votre puissance. N'oubliez cependant pas qu'il a mauvais caractère et que vous risquez de le mettre en colère.

Pour terminer le jeu, vous devez reprendre les parchemins et vous échapper du donjon afin de venger la mort de votre père et de libérer Kwon du pouvoir de Yaemon.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Défilement dans les quatres sens sur 300 écrans de jeux aux couleurs intégrales dans les 6 étages du donjon.

Effets sonores interactifs. Ennemis intelligents, trappes pour remonder, grilles pour descendre, puits, planchers animés, messages secrets de Kwon défilant sur l'écran, araignées redoutables et toutes sortes d'ennemis.

Objets utiles:

Epée magique, clés, shuriken, trésor, barre à mine, poing de fer, amulette, fétiches, récipient, corde magique.

Conseil:

Le trésor que vous amassez vous reviendra mais vous laissez pas aveugler par la cupidité!

AMSTRAD

POUR SE DEPLACER

Q – *Vers le haut*
A – *Vers le bas*
O – *Vers la gauche*
P – *Vers la droite*
Barre d'espacement – *Pour tirer*
1 – *Pour suspendre/reprendre le jeu*
2 – *Pour appeler Kwon*
3 & 4 simultanément – *pour abandonner le jeu*
Vous pouvez aussi vous servir de la mannette de jeux

CHARGEMENT

Introduisez la cassette dans le magnétophone.
Appuyez simultanément sur **CONTROL** et **ENTER**, puis sur la touche **PLAY** du magnétophone. Pour démarrer, appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.

Introduisez la disquette dans l'unité.
Tapez **:CPM** et appuyez sur **ENTER.**

MSX

POUR SE DEPLACER
Q – ***Vers le haut***
A – ***Vers le bas***
O – ***Vers la gauche***
P – ***Vers la droite***
Barre d'espacement – ***Pour tirer***
1 – ***Pour suspendre/reprendre le jeu***
2 – ***Pour appeler Kwon***
3 & 4 simultanément – ***pour abandonner le jeu***
Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux.

CHARGEMENT
Introduisez la cassette dans le magnétophone.
Tapez **BLOAD"CAS:",R.** Appuyez sur la touche **ENTER** due clavier et puis sur **PLAY** du magnétophone.

CBM 64/128

POUR SE DEPLACER
Z – ***Vers la gauche*** **X** – ***Vers la droite***
!/; – ***Vers le haut*** **?//** – ***Vers le bas***

Return – ***pour tirer/donner un coup de pied/frapper***
Q – ***pour abandonner le jeu***
H – ***pour suspendre/reprendre le jeu***
1 – ***pour appeler Kwon***
Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux sur le port 2.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME
Cassette:
Introduisez la cassette dans le magnétophone.
Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP.** Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone.
Le programme se charge automatiquement.

Disquette:
Introduisez la disquette dans le lecteur.
Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

AVENGER

Jetzt, wo Du Deine Ausbildung erfolgreich hinter Dich gebracht hast, bist Du begierig, Deinen Stiefvater zu rächen und in den Besitz der Pergamentrollen zu gelangen, die der böse Yaemon an sich gerissen hat. Dies ist der einzige Weg, den erzürnten Gott Kwon zu versöhnen und ihn vom Schicksal ewiger Höllenqualen zu befreien. Dein Abenteuer beginnt Außerhalb des Kerkers der Dürstenden Herzen, dessen Eingang Dir verwehrt ist, solange Due die Schlüssel nicht hast. Im Innern mußt Du die drei Wächter ins Jenseits befördern, und zwar auf eine ganz bestimmte Weise und in einer vorgeschriebenen Reihenfolge.

Setze Deine Shuriken gezielt ein, denn danach bist Du ganz allein auf Deine Kriegskünste angewiesen.

Im Kampf gegen zahlreiche Gegner kannst Du den Gott Kwon um Stärkung Deiner erlahmenden körperlichen und seelischen Kräfte anflehen. Aber strapaziere sein Wohlwollen nicht, denn er ist launisch und leicht zu verärgern.

Wenn Du das Abenteuer bestehen willst, mußt Du die Pergamentrollen in Deinen Besitz bringen und Deinen Weg aus dem Verlies finden, nachdem Du Deines Stiefvaters Mord gerächt und Kwon aus der Gewalt von Yaemon befreit hast.

FUNKTIONEN

Rollfunktion in vier Richtungen, mehr als 300 faszinierende Bildschirmszenen in voller Farbe auf den 6 Ebenen des Verlieses.

Interaktive Toneffekte. Intelligente Feinde, Falltüren zum Hochklettern, Gitterdeckel im Boden, tiefe Brunnenschächte, lebendige Böden, hilfreiche Mitteilungen von Kwon, tödliche Spinnen und zahlreiche andere feindliche Kreaturen.

Nützliche Objekte:

Magisches Schwert, Schlüssel, Shuriken, Schatz, Brecheisen, Eisenfaust, Amulett, Zauberformeln, Behältnisse, Zauberseil.

Spieltip:
Schätze kann man zur persönlichen Bereicherung sammeln, aber es ist gefährlich, wenn die Habgier die Oberhand über die Vernunft und den gesunden Menschenverstand gewinnt!

AMSTRAD

MANÖVRIEREN
Q – ***Auf***
A – ***Ab***
O – ***links***
P – ***rechts***
Leertaste – ***Feuer/Tritt/Schlag***
1 – ***Pause ein/aus***
2 – ***Kwon rufen***
3 & 4 gleichzeitig – ***aussteigen***
oder Joystick benutzen

LADEANLEITUNG
Kassette in das Kassettengerät einlegen.
Gleichzeitig **CONTROL** und **ENTER** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Zum Starten eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken.

Diskette ins Diskettenlaufwerk einschieben.
!CPM eingeben und **ENTER** drücken.

MSX

MANÖVRIEREN
Q – ***Auf***
A – ***Ab***
O – ***links***
P – ***rechts***
Leertaste – ***Feuer/Tritt/Schlag***
1 – ***Pause Ein/Aus***
2 – ***Kwon rufen***
3 & 4 gleichzeitig – ***Aussteigen***
oder Joystick benutzen

LADEANLEITUNG
Kassette inden Kassettenrekorder einlegen.
Den Befehl **BLOAD"CAS:",R** eingeben.
Die **ENTER**-Taste und dann **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.

SPECTRUM

MANÖVRIEREN

O – *Auf*
K – *Ab*
Z – *links*
X – *rechts*
0 – *Feuer/Tritt/Schlag*
1 – *Pause Ein/Aus*
2 – *Kwon rufen*
3 & 4 gleichzeitig – *Aussteigen*

Joystick
Kompatibel mit Kempston, Interface II und Cursor Joysticks.

Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zumm, Einlesen des Programs den eingebauten Kassettenlader. NICHT die 48K Betriebsart wählen.

LADEANLEITUNG

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

CBM 64/128

MANÖVRIEREN

Z – *links*   X – *rechts*   :/; – *Auf*   ?// – *Ab*

Return – *Feuer/Tritt/Schlag*
Q – *Aussteigen*
H – *pause einfants*
1 – *Kwon rufen*
oder Joystick im Anschlüß 2 benutzen

LADEANLEITUNG

Kassette:
Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette:
Diskette ins Laufwerk einlegen. Denn Befehl **LOAD"*",8,1** eintippen und **RETURN** drücken.
Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

Gremlin Graphics Software Limited.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Spectrum, Amstrad & MSX programmed by:– Greg Holmes Peter Harrap Shaun Hollingworth Chris Kerry Colin Dooley
CBM 64/128 – Jason Perkins Mark Rogers
GRAPHICS by Steve Kerry